Die Endlosschleife

John Maeda

Meine erste Begegnung mit einem Computer hatte ich vor zwanzig Jahren in Mathematik an der Junior High School. Damals war uns nicht klar, wofür ein Computer gut war, außer dass wir damit ganz prosaisch „Berechnungen“ anstellen durften. „Berechnungen erstellen“ bedeutete schlicht das passive Verharren vor dem Bildschirm und Anstarren eines kleinen, grünen, blinkenden Rechtecks. An manchen Tagen hofften wir im Geheimen, dass das Gerät ähnlich wie sein naher Verwandter, der Fernseher, schreiende Bilder und durchdringende Töne liefern und zu unserer Unterhaltung beitragen würde. Doch vergebens, dieses Vergnügen war uns nie beschert, und schließlich sahen wir uns versucht, über die winzige Tastatur mit dem Gerät zu kommunizieren. Allerdings behandelte der Computer sämtliche Eingaben – seien es Namen, ein netter Gedanke oder weniger bedeutsame Angelegenheiten – mit großer Gleichgültigkeit. „SYNTAX ERROR“ war die knappe Antwort.

Ohne einen betuchten Schulkollegen, der als Beweis seines fast schon absurden Wohlstands ein ähnliches Gerät sein eigen nennen durfte, hätte ich zweifelsohne nie die höheren Weihen des Programmierens angestrebt. Er erklärte mir, wie man den Computer mittels eines einfachen Befehls wie „PRINT MAEDA“ instruieren konnte, meinen Namen anzuzeigen – der Computer gab gehorsam „MAEDA“ aus. Mit einigen weiteren Befehlen würde er meinen Namen zweimal, fünfzigmal, hundertmal und schließlich in einer Endlosschleife ausgeben. Die Dramatik dieses simplen Wiederholungsmechanismus, den der Computer zweifellos bis zur Vollendung beherrschte, ließ sich weiter steigern, wenn wir den Computer an einen Drucker anschlossen. Der Drucker würde unaufhaltsam Seite um Seite drucken, bis der Papiervorrat aufgebraucht war, und trotzdem weiter nach neuen Druckaufträgen gieren. In Anbetracht dieser und anderer ähnlich beeindruckender Leistungen des Druckers und des enormen Papierverbrauchs würde mein Lehrer mich unwillig anherrschen: „Keine Endlosschleifen!“ Nur der anschließende Befehl zur Beendigung des Datenflusses – das gleichzeitige Drücken zweier Tasten auf der Tastatur – konnte den Wahnsinn stoppen.

Mein damaliger Lehrer würde die Situation, in die uns die Computer des 21. Jahrhunderts zwingen, gewiss missbilligen. Sobald der elektrischen Seele des Computers mit dem Drücken des Einschaltknopfes Leben eingehaucht wird, nötigt der Rechner die User in eine Endlosschleife von „Ja-Nein-Abbrechen“-Fragen; man könnte daraus schließen, dass die Spezies Mensch in Zukunft nur mehr einen Finger zum Klicken benötigt und das Gehirn zu Hardwarezubehör degradiert wird. Die allgemeine Akzeptanz des Terminus „User“ als Umschreibung für derartige Interaktionen lässt jedoch eine grundlegende philosophische Frage außer Acht: Benutzen wir den Computer oder werden wir vom Computer benutzt? Wie weit könnte ein Computer in seinem stetigen Bemühen, sein unbändiges Bedürfnis nach Bestätigung seines Seins zu befriedigen, in den komplexen Endlosschleifen der modernen interaktiven Software ohne menschlichen Input kommen?

Ließen wir den Computer diese Endlosschleifen ohne menschlichen Input durchlaufen, wüssten wir mit welchem Knopfdruck sich der Wahnsinn letztlich stoppen ließe?

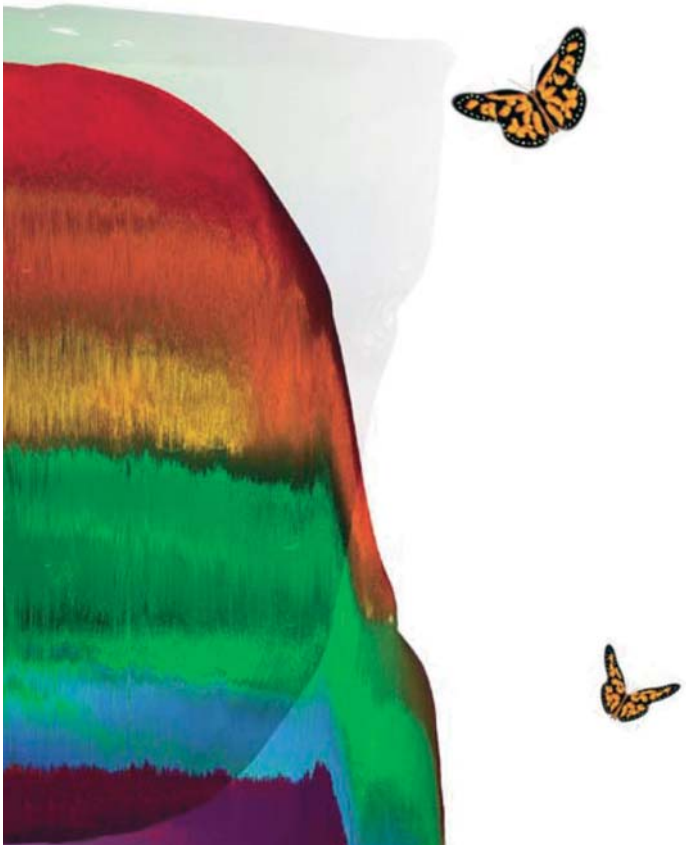
Unsere moderne Zivilisation rühmt sich gerne ihres technischen Fortschritts, der zur Automatisierung von Tätigkeiten führte, die einst mühsam waren oder händisches Geschick erforderten; heute sind für diese Prozesse bedeutend weniger Fähigkeiten erforderlich. Compu-

ter werden unweigerlich eine ähnliche Entwicklung durchlaufen und dadurch den paradoxen Trend zur weiteren Automatisierung bereits automatisierter Prozesse verstärken. Eine derartige automatisierte Perfektion verzichtet auf menschlichen Input, da die Entwickler des Systems dies mit einem allgemein und ewig gültigen Set von möglichen Optionen versehen. Alle technischen Systeme sind auch menschlich, da sie die Wurzeln menschlichen Denkens in sich tragen, aber per definitionem nicht human.

Die Erfindung humaner Technologien erfordert einen einfachen Katalysator, den ich gerne als „humanistischen Technologen" bezeichne. Es handelt sich hier natürlich nicht um eine Computertechnologie, die ganz banal an der Börse gehandelt werden könnte, sondern um eine Person, die ein Gefühl für vergangene Traditionen mit einer ungezügelten Leidenschaft für Zukunftstechnologien in sich vereint. Solche Menschen zu finden ist nicht einfach, da in der heutigen Zeit – auch in der Schule – entweder einseitig die Kreativität (Kunst, Design, etc.) oder die technische Begabung (Naturwissenschaft, Technik etc.), nie aber beide Fertigkeiten gefördert werden. Mit anderen Worten, unser modernes Bildungssystem produziert Denker, die ihre Ideen nicht in die Praxis umsetzen können, und technisch versierte Menschen, die keine Ideen haben.

In zehn Jahren verschiedenster Versuche habe ich bewiesen, dass ein einzelner Mensch die Kluft zwischen Konzept und Umsetzung überwinden kann. Die erzielten Ergebnisse zeigen die kritische Synergie zwischen Idee und Objekt – beide sind Teil des Ganzen. Meine Bestrebungen, mehr Menschen für meinen Schaffensansatz zu gewinnen, bestätigen nur meine Theorie, dass ich nichts Einzigartiges vollbringe und es noch viele verschiedene Möglichkeiten zu erforschen gilt. Seit einiger Zeit hege ich allerdings den unangenehmen Verdacht, dass, egal welches neue digitale Phänomen auftaucht, wir dort enden werden, wo wir begonnen haben – in einer Endlosschleife. Meine instinktive Reaktion auf dieses subjektive Gefühl war die Flucht in das „postdigitale Zeitalter", das, auch wenn „post" Zukünftiges impliziert, gewiss in der Vergangenheit liegt.

Aus: John Maeda, *Post Digital,* Tokyo 2001



Excerpt from *Traffic*/30x20-inch Cibachrome Print
with parts from *Butterfries* /
30x30-inch Cibachrome Print